MANGALINE

Nº 11

OCTUBRE
DICIEMBRE
375 PTAS.

TU REVISTA SOBRE MANGA

DRAGON BALL
EL FIN DE UN HITO

OPINION
DRAGON BALL

DOSSIER
CLAMP - SHIROW

SECUESTRO INFERNAL
POR MACARENA F.

Y MUCHO MAS...

¡¡¡ CUMPLIMOS 1 AÑO !!!

MANGALINE

Nº 11

EDITA, DISEÑA, MAQUETA Y DIBUJA:
Miguel A. Díaz

ARTICULISTAS:
Manuel J. Barragán
José María Fraile
Miguel A. Díaz
Mari Pili

PRODUCTOR:
José Manuel Díaz

DIBUJANTES:
Daniel Muñoz
Miguel A. Díaz

COLABORADORES
Manuel D. M.
Macarena Fernández
Israel González
Fanzine Gunkan
José Luis López

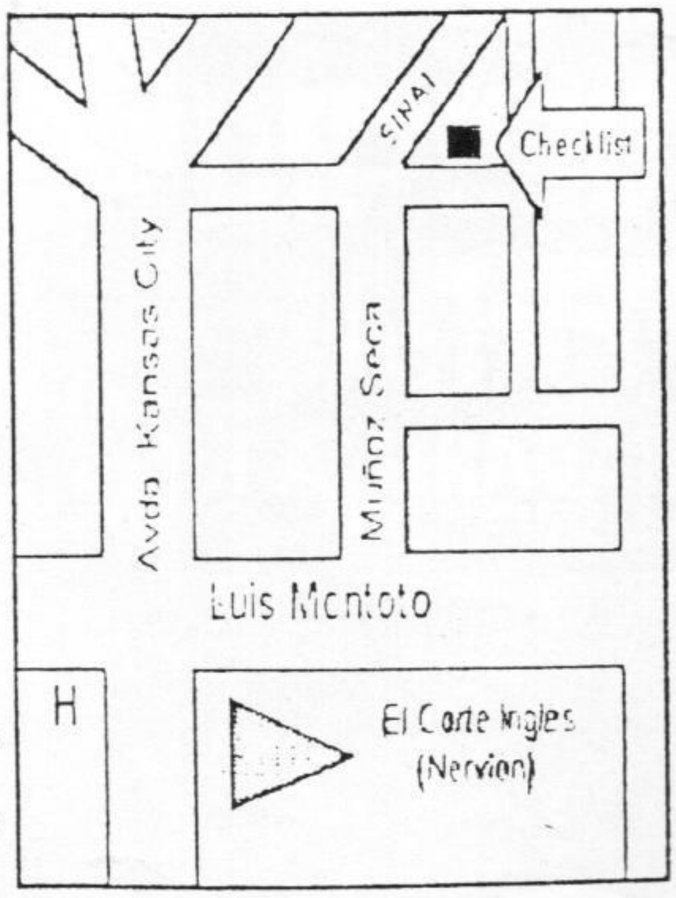
IMPRIME:
Gráficas San José

INDICE
MANGA LINE Nº 11

1 PORTADA: *DRAGON BALL*
2 INDICE
3 EDITORIAL
4 NOTICIAS
7 OPINION
8 *DRAGON BALL*
13 *SHIGERU MIZUKI*
15 DOSSIER *CLAMP*
20 *MAGIC KNIGTH RAYEARTH*
22 DOSSIER *MASAMUNE SHIROW*
29 *SECUESTRO INFERNAL*
33 NUEVAS CARAS
35 CORREO
36 CONTRAPORTADA

Checklist comics

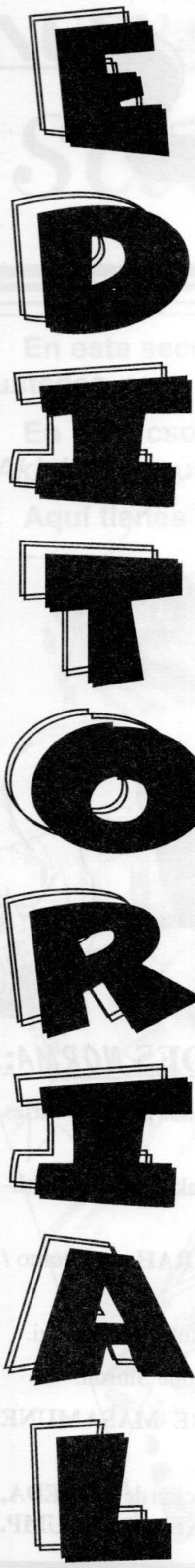
Estamos en:
C/ Sinaí, 12 (Pasaje)
Sevilla
Tlfno: (95) 458 03 34
De lunes a sábados
De 10.30 a 14.00 y de 17.30 a 21.00



Diseño: Alfonso E.M.

Cómics actuales y atrasados, mangas, revistas especializadas, juegos de rol, de mesa y estrategia, dados, cromos, cards... ¡DE TODO!.

Y además: Magic, Dark, Fallen, Ice Age, Cronicles, Doomtroper, Ira del Dragón, Sobres, mazos y cartas sueltas.



¡Este mes de octubre cumplimos un año con vosotros! ¡Quién lo iba a decir!.

Todo empezó en el verano´93. Había varios fanzines en la calle, y yo estaba pensando en hacer uno. Pero, a causa de los pocos medios que tenía decidí olvidarlo. Y así pasó un año, hasta que en el verano´94 empecé, con varios amigos, a hacer un fanzine: MANGALINE.

Este fanzine iba a ser trimestral, de 56 páginas y todo de artículos de MANGA (entre ellas 10 páginas de manga japonés original de varias series desconocidas).

Pero de nuevo todo fue en vano (teníamos el fanzine preparado, pero seguíamos sin tener suficientes medios y decidí no sacarlo a la calle).

No me quería rendir, así que en octubre de ese mismo año y con los mínimos medios y poca esperanza, puse a la venta el primer número de MINI MANGALINE. Era de tamaño cuartilla (de ahí lo de MINI), y sólo se dedicaba a reproducir páginas en japonés de series con buena aceptación entre los lectores. Pensaba que más adelante podría sacar otro fanzine de más calidad y un tamaño mayor.

MINI MANGALINE se vendió bien, aunque los números que no eran de DRAGON BALL se vendieron menos (como el de SAUROS KNIGHT o DNA2).

Estaba decidido: el fanzine sería sólo de DRAGON BALL. Y así, a partir del nº 7, dimos un gran paso. Empezamos a realizar el fanzine en tamaño folio, con más artículos y además, algunos números traerían las series japonesas traducidos al castellano. Su nombre: MANGALINE.

El nº 7 fue todo un éxito. En sólo una semana se llegaron a vender más de... ¡100 números!.

No nos lo podíamos creer, ya que sólo lo estábamos vendiendo en cuatro librerías.

A partir de ahí hemos progresado mucho. Ahora ya vamos por nuestro nº 11 y somos el fanzine "made in Seville" que más se vende. ¡Y todo gracias a vosotros!.

Dentro de poco empezaremos a distribuirlo por toda España, y mejoraremos muchísimo la presentación de los ejemplares. También hemos recibido cartas de otros fanzines tales como GUNKAN, fanzine realizado en Córdoba y con el que tenemos una buena relación; y otro fanzine que aún no tiene nombre fijo, del que os iremos informando.

Ya sólo me queda decir que todo esto ha sido gracias a vosotros, y espero que no nos abandonéis nunca.

¡GRACIAS A TODOS!

¡¡¡FELIZ ANIVERSARIO MANGALINE!!!

EL EDITOR

"MANGALINE ES UNA PUBLICACION SIN ANIMO DE LUCRO", REALIZADA POR AFICIONADOS AL MEDIO, Y CUYO FIN ES PURAMENTE INFORMATIVO. SE RECONOCEN EN TODO MOMENTO LOS COPYRIGHTS DE LAS ILUSTRACIONES QUE AQUI APARECEN, SON ESTOS: DRAGON BALL © AKIRA TORIYAMA / SHUEISHA INC., SAILOR MOON © NAOKO TAKEUCHI / KODANSHA LDT., DNA2 © MASAKAZU KATSURA / SHUEISHA INC., AA! MEGAMISAMA © KOSUKE FUJISHIMA / KODANSHA LDT. X © CLAMP / KODANSHA LDT., BLUE SEED © YUZO TAKADA / KODANSHALDT, NAUSICA © HAYAO MIYAZAKI /STUDIO GHBLI, KOTARO © SHIGERU MIZUKI / KODANSHA LDT., RG. VEDA © CLAMP / KODANSHA LDT., MAGIC KNIGHT RAYEARTH © CLAMP / KODANSHA LDT., APPLESEED-BLACK MAGIC-ORION DOMINION CONFLICT © SEISHINSHA, SAUROS KNIGHT © AKI KATSU / S.S. COMICS, SECUESTRO INFERNAL © MACARENA FERNANDEZ / MANGA LINE.

ASI MISMO QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA LA REPRODUCCION TOTAL O PARCIAL DEL CONTENIDO DE ESTA REVISTA, A NO SER QUE SEA CON FINES INFORMATIVOS.

NOTICIAS LINE

NOVEDADES POR PARTE DE LA *EDITORIAL PLANETA*

Las novedades que nos prepara ***PLANETA DE AGOSTINI*** son bastante interesantes. Por un lado, el mes pasado nos sorprendió con la 3ª PARTE de **Alita**, la novela gráfica **Psycholand** (de Rei Yumeno) y la serie de 8 números **Assasination Blues** (de Caribu Marley y Tadashi Matsumori). para este mismo mes nos ofrece las siguientes series: **BERSERK** (Kentarou Miura) de diez números, y la serie **NEOTOKYO ZONA CREPUSCULAR** (de Mąsao Yajima y Juan Hayase) que costará de cinco números.

Para final de año aparecerán las series limitadas **JUDGE** (de Fujihiro Hosono) de cuatro números, **STRIKER** 2ª parte (¡POR FIN!), **NAUSICA** de Hayoo Miyazaki, **KAZE** de Masaomi Kansaki, **X** de las CLAMP (ya era hora), **BLUE SPEED** de Yuzo Takada y dos series mangas de **RECORDS OF LODDOS WAR.**

Por otro lado están las novedades del Shonen Mangazine: **NOSOTROS**... de Satoshi Kon, **MAGIC KNIGHT RAYEARTH** de las CLAMP (su último éxito) y quince páginas a todo color dibujadas por Masamune Shirow.

También nos han llegado rumores bastante creíbles:

Uno es la publicación del manga (o anime book) de **Sailor Moon**; y otro es la publicación del libro de ilustraciones de **Akira Toriyama**.

NOVEDADES *NORMA*:

Norma Tampoco se va a quedar atrás y piensa publicar varias series de una alta calidad:

* **ELEMENTALORS**, de Takeshi Okazaki, que será publicado en formato japonés en 3 tomos.

* **LA LEYENDA DE LA MADRE SARAH**, de Otomo / Nagayasu, también en formato japonés.

* **SHANG-HAI KAIJINZOKU**, de Takuhito Kusanagi.

* **DOMINIUN CONFLICT**, de Masamune Shirou.

* **LIBRO DE ILUSTRACIONES DE MASAMUNE SHIROW.**

Tambien hay rumores acerca de la publicación de **RGVEDA, TOKYO BABYLON, DNA2, SLAM DUNK** y **Dr. SLUMP.**

Por fin los americanos pueden disfrutar en sus pantallas de las series Sailor Moon y Dragon Ball.
Más vale.

Este verano han aparecido (en japonés) nuevos OVA´S de MEGAMISAMA, YOU´RE UNDER ARREST y TENCHI MUYO. ¡Esperamos que lleguen pronto a España!

MAS DRAGON BALL:

¡¡¡Atención todos, noticia bomba!!!... Canal Sur, en unos de sus programas de reportajes, dio la noticia de que para finales/principios de año, volverán a emitir DRAGON BALL.

En el programa estuvieron varios dobladores de la serie entre ellos los de KRILIN, GOTEN y VEGETA.

Eso sí, la serie se emitirá a partir de las 10.00 de la noche.

Sin embargo, en Cataluña, han quitado la serie de su horario para ser emitida próximamente en el Canal 33. ¡Ya era hora de que nos hicieran caso!.

P.D.: Por cierto ¿cuántos rombos le pondrán?, tal vez uno, tal vez dos...

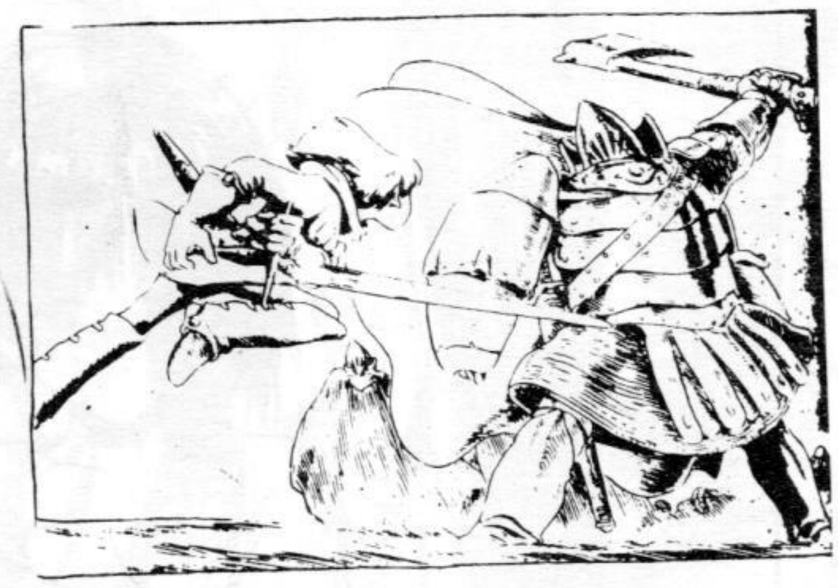
Para los más despistados, recordamos que durante este año han finalizado las siguientes series de manga: **DRAGON BALL, GUNM (ALITA), YUYU HAKUSHO** y **SAILOR MOON S** (para seguir con "SS"). Dentro de poco también finalizarán las series **3x3 OJOS y SLAM DUNK.**

Todo lo bueno acaba -snif-.

La serie H2 de Mitsuru Adachi, creador de Batedores, ha sido llevada a la televisión con un gran éxito.

DRAGON BALL:

Ya ha aparecido en Japón una nueva película de **DRAGON BALL**, además de dos nuevos video-juegos: **SUPER SON GOKUH DEN 2** (Súper Nintendo) y **GOKUH GEKITO DEN** (Game Boy).



MANGA FILM sacará a la venta el 27 de octubre la película animada de **STREET FIGHTER II**

OPINION:

"¿Deben o no deben emitir Dragón Ball en Andalucía?

Por el año 89, la cadena andaluza Canal Sur, empezó a emitir, por aquellos lares, una serie desconocida para todos: DRAGON BALL (Bola de Dragón).

Aunque sólo se emitía los Jueves, Bola de Dragón tuvo una gran aceptación entre sus escasos fans. A los 3 meses aproximadamente, Canal Sur cortó la serie, cuando solamente llevaba unos 13 capítulos, es decir, cuando Son Goku y sus amigos vencieron a Pilaf. Todos nos preguntábamos: "¿Es que no hay más capítulos de esta serie tan divertida?".

Cuando pasaron unos dos años, Canal Sur volvió a emitir otra vez Bola de Dragón. ¡¡Y fue entonces cuando DRAGON BALL tuvo el éxito que se merecía!!. Bola de Dragón fue emitida durante 2 años, y volviéndose a emitir desde el primer capítulo unas 3 veces por el mediodía, y unas 4 veces por la tarde, ya que ambas eran seguidas por sus fans. Pero al llegar a la saga de los androides, la serie fue de nuevo interrumpida. Todo fue aclarado cuando dijeron que estaban esperando nuevos capítulos, pero algo estaba pasando. Algunas cadenas autonómicas empezaron a emitir los nuevos capítulos, y después les siguieron las restantes, excepto Canal Sur. Y todo es culpa del Consejo Asesor de RTVA y Canal Sur. La RTVA no opinaba sobre DRAGON BALL, y Canal Sur prefería no emitirla.

Ahora, Canal Sur sí puede emitir Bola de Dragón, pero el problema es que no quieren por su violencia. ¿QUE HAREMOS AHORA?.

Lo mejor que podemos hacer es llamar al teléf. (95) 560 76 00, y pedir que nos pongan con la directora de programación de Canal Sur, y pedirle que emitan BOLA DE DRAGON.

¡Esperemos que emitan pronto Bola de Dragón!.

PD: Y a ver si empiezan a tratar a las series de ánime como se merecen, y dejan de decir que estas series son para niños.

MARI PILI

Sevilla. **M. Correa**

La mayoría de diputados del grupo socialistas impidió ayer, una vez más, que el Partido Popular sacara adelante una proposición no de ley, apoyada por el resto de los grupos parlamentarios de la oposición. El PP solicitaba la intervención del Consejo de Gobierno para que presione a la dirección de RTVA en el cumplimiento de un convenio firmado con el Ministerio de Educación, por el que televisiones públicas y privadas se comprometen a la retirada de programa violentos y sexistas de la programación infantil. Según expuso el parlamentario popular Juan Ojeda, pese a que la radiotelevisión andaluza corroboró este convenio «su incumplimiento es sistemático», lo que calificó de «tomadura de pelo». Ojeda señaló que, en la lucha por obtener mayor audiencia, la programación destinada al público infantil y juvenil de la RTVA no contempla el cumplimiento del convenio, «y el hecho de que tenga mayor audiencia no significa que un programa sea bueno».

El diputado del grupo popular habló de la existencia de lenguaje chabacano en los concursos, de la ausencia de control sobre la publicidad que se emite en la franja horaria destinada a los niños, sobre los avances de películas destinadas a adultos que se emiten a cualquier hora y sobre las series y dibujos animados de producción ajena con grandes dósis de violencia y sexismo. Ojeda destacó que la proposición no de ley estaba «ajena a intereses partidistas», dado el interés de su cumplimiento.

Antonio Núñez, del grupo mixto, anunció su voto favorable a la proposición del grupo popular, agregando que, no obstante, toda la programación de Canal Sur Televisión debe defender el cumplimiento de los derechos fundamentales, no sólo la programación destinada al público infantil y juvenil. El grupo andalucista y en su nombre Antonio Ortega, anunció igualmente su apoyo a la propuesta, pero agregó que la dirección de Canal Sur no sólo incumple los convenios que firma sino que también incumple una normativa comunitaria de protección a la infancia en las televisiones europeas, lo que le ha supuesto al Gobierno español la apertura de un procedimiento de infracción por parte de la CE.

La diputada de IU Kechu Aramburu habló de «insensibilidad e irresponsabilidad del equipo directivo de RTVA» al continuar contratando «bolsas de basura televisiva». Aramburu habló de una «transgresión sistemática», solicitando «transtocar y cambiar el modelo de RTVA, que precisa de una revolución rápida y pacífica».

Pese a que le correspondía a la diputada Ana Arnáiz defender la postura del grupo socialista por ser la responsable de los asuntos de la RTVA dentro del grupo, el partido encargó al agresivo parlamentario Alvaro Sánchez Nogales la contestación a la propuesta del PP, respuesta que provocó en ciertos momentos abucheos y llamada al orden del presidente de la Cámara. Sánchez Nogales, que abrió su intervención leyendo un alegato de defensa a la serie "Bola de dragón" que, según explicó, estaba escrito por una psicóloga infantil; calificó la proposición del PP de «improcedente, alicorta, parcial e incoherente», ya que el grupo popular había votado en contra de una propuesta de resolución presentada el pasado mes de marzo por el PSOE, cuyo texto también recogía la defensa del público infantil frente a la programación televisiva: «¿Es que su grupo pretende una televisión a su imagen y semejanza?», esgrimió el diputado socialista. Sánchez Nogales, que anunció el voto en contra del PSOE, argumentó que el PP «hace responsable al Gobierno, al partido y a la RTVA de todos los males que afectan a la sociedad», asegurando que Canal Sur no es responsable de la indefensión del público infantil ante la ola de sexismo y violencia que afecta a las televisiones privadas.

El Consejo asesor de RTVA se niega a opinar sobre Bola de Dragón, según el PP

Sevilla. **M.B.**

El Consejo asesor de RTVA se negó ayer a opinar sobre los polémicos dibujos animados «Bola de Dragón», cuando supervisaba la nueva programación de otoño aprobada recientemente por el Consejo de Administración de la RTVA, según explicó el consejero representante del PP, Manuel Capelo. Al parecer el consejero Capelo se interesó por esta serie ya que, aunque ha sido eliminada de la nueva parrilla de programación, la televisión autonómica ha comprado nuevos capítulos con vistas a una posible futura emisión a partir del mes de enero. Sin embargo, según dijo, el consejo asesor no quiso responder a su pregunta.

Además el consejero representante del PP ha denunciado que ayer sólo asistieron cuatro de los quince miembros que conforman el citado consejo asesor, y mostró su sorpresa porque ninguno de «los de la órbita del PSOE quiseran emitir su su opinión sobre una programación llena de defectos, falta de calidad y que no responde al modelo de televisión que demanda la sociedad andaluza».

DRAGON BALL

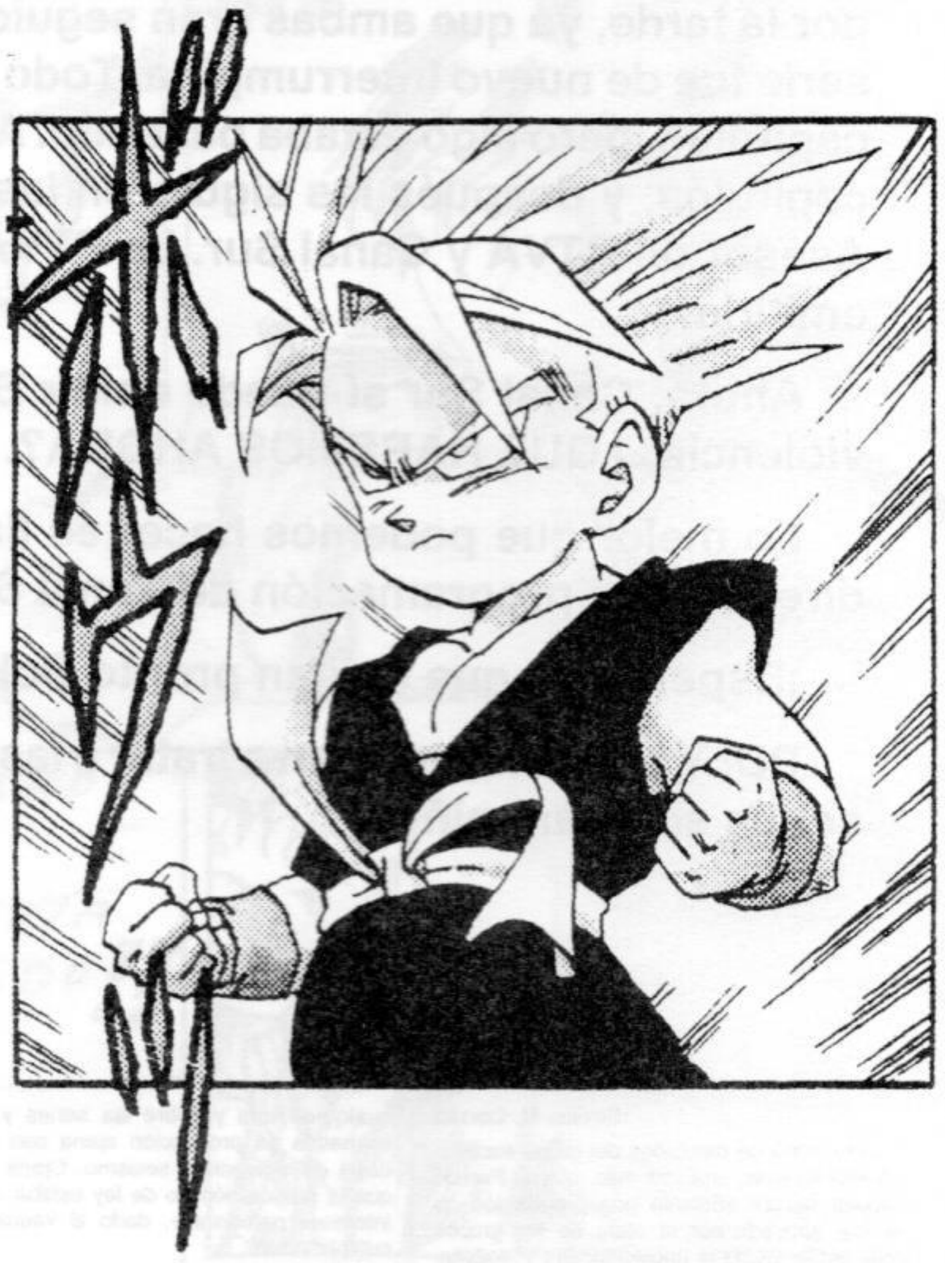
"EL FIN DE UN HITO"

En este número os resumimos el final de esta estupenda serie. Pero no creáis que las sorpresas sobre esta serie acaban aquí. Dentro de muy poco os daremos una grata sorpresa. Pero ahora vamos a lo que vamos...

DIBUJO DE JAIME JIMENEZ (SEVILLA)

Tras la fusión de Vegeta y Gokuh (Vejito), Bu afirma que él sigue siendo el más fuerte del mundo.

Shin cree que todo está perdido para nuestros amigos, aunque el viejo Kaioh cree que todavía queda una posibilidad. Todo consiste en que en todas las corporaciones que Bu ha tenido, su cuerpo ha pasado siempre una metamorfosis. En cambio, la última absorción que ha realizado, no ha pasado nada. Todo es a causa de que Vejito no ha sido tragado,



ya que éste está protegido por una poderosa aura.

Todo era un montaje para que, una vez dentro en el cuerpo de Bu, poder liberar a sus amigos.

De repente, la fusión falla, y Vegeta y Gokuh se separan (y decían que era para siempre).

Rápidamente encontraron

a Piccolo y a los otros, que estaban en una especie de capullos. Vegeta y Goku rom-

pen los capullos y descubren que Bu quiere destruir la Tierra. Este último está sufriendo una serie de transformaciones a causa de lo que le están haciendo en su cuerpo. Entonces, Bu lanza una proyección de sí mismo para impedir que lo dañen. Pero Vegeta logra arrancar el conducto por el cual pasa la energía que Bu (el gordo) le proporcionaba a Bu (el malo). Todo esto hace que Bu pierda el control de su cuerpo y caiga desvanecido. Mientras, nuestros amigos aprovechan para escapar por uno de los orificios que Bu tiene en la cabeza. Han logrado salir del cuerpo de Bu todos menos nuestro querido Bu (el gordo). Una vez fuera, todos recuperan su tamaño natural.

Derepente, Bu empieza a hincharse, para después convertirse en un Bu pequeño.

Todos están sorprendidos, y creen que esta es la oportunidad que esperaban. Pero la cosa no va a ser fácil, y Bu lanza una onda con el fin de destruir la Tierra. Gracias a Vegeta, ésta se salva, pero Bu ni lo piensa y lanza una onda mayor. La onda es imposible de parar, y la única cosa que pueden hacer es huir del lugar.

En ese momento aparece Kibit para llevarse a nuestros amigos a su planeta, y así salvarlos de la explosión de la Tierra.

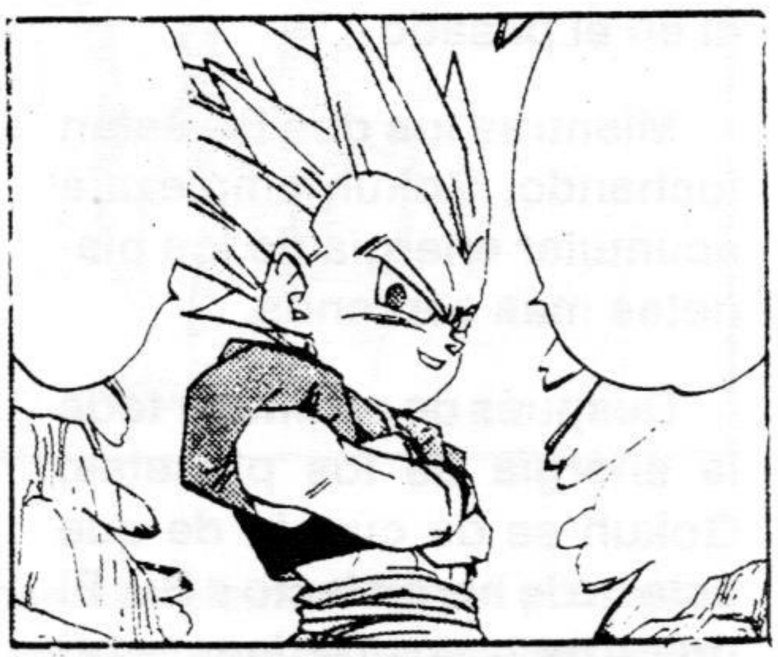
En ese momento, la Tierra explota. Solamente Gokuh, Vegeta, Dende, Mr. Satán, Shin, Kibit y el viejo Kaioh se han salvado.

Y desgraciadamente Bu se ha trasladado al planeta en el que están nuestros héroes con el fin de aniquilarlos.

El primero en luchar contra Bu es Son Gokuh, aunque más tarde le cede el turno a Vegeta para recuperar energía.

Pero en poco tiempo, Vegeta también queda agotado, y es entonces cuando aparece... ¡¡¡Mr. Satán!!!. Pero antes de que Bu le pueda atacar, éste sufre un gran dolor de estómago y escupe al primer Bu (el gordo). Al parecer, el gordo Bu se pone de parte de nuestros amigos, y empieza a luchar contra el malo. Pero el gordito parece estar perdiendo. La única solución es reunir las bolas de dragón de Namek y resucitar a toda la Tierra.

Para ello, Dende va a reunirlas e invocar al dragón. El primer deseo que le pide es que vuelva a reconstruir el planeta. El segundo es que



resucite a todos los que murieron desde que apareció Babidi. Por lo tanto, Vegeta también está vivo.

Gokuh, hace caso a Vegeta y utiliza la técnica

Genkidama (la bola de energía universal), como hizo con él en el pasado.

Mientras los dos Bu están luchando, Gokuh empieza a acumular energía de los planetas más cercanos.

Después de acumular toda la energía de los planetas, Gokuh se da cuenta de que ésta no le hará efecto a Bu. El único recurso que tiene, es el de conseguir la energía de todos los habitantes de la Tierra. Para ello, le dice a Vegeta que se lo comunique a estos, pero los habitantes se niegan (es que con ese tono...). En ese momento, Bu cae al suelo, y Bu (el malo) se dispone a matarlo. Pero gracias a la intervención de Mr. Satán, éste logra salvarse. Es entonces cuando Bu (el malo), se da cuenta de lo que Gokuh está tramando. Sin pensárselo, éste se avanza hacia él. Vegeta logra impedirlo, y empieza a pelear con Bu.

Mientras, Gokuh pide ayuda a la Tierra para que le presten energía sus habitantes. Pero en la Tierra sólo sus amigos C-17, Upa, Bora, y demás les hacen caso.

Al final, los terrícolas acceden, y la bola de Gokuh (no seáis mal pensados) crece a un tamaño increíble. Gokuh ya está preparado, pero no puede lanzarla porque Vegeta está en medio. Pero Gokuh se teletransporta justo detrás de Bu y le lanza la bola con todas sus fuerzas. Bu logra rechazar la bola con un Kame Hame Ha. A Gokuh sólo le da tiempo de mantener la bola, ya que no tiene fuerzas.

Dende, percatado de lo que ocurre, le pide al dragón Polunga el último deseo: que Gokuh recupere toda su energía. De repente, Gokuh se siente como nuevo, y sin pensarlo dos veces, le lanza la gran bola a Bu. Este no puede creer lo que le está ocurriendo, y se siente inmune ante tanto poder. Bu queda totalmente desintegrado, y sin poder recomponerse.

Nuestros amigos han ganado la batalla. Gokuh le hace un gesto de victoria a Vegeta, y éste le sonríe.

Bueno, pues aquí acaba la historia de Dragón Ball...

¿Qué? ¿Cómo? ¡Ah, es verdad!. ¡Me he dejado los tres últimos capítulos sin contar! Bueno, pues vamos con ellos...

EL EPILOGO DEL FIN

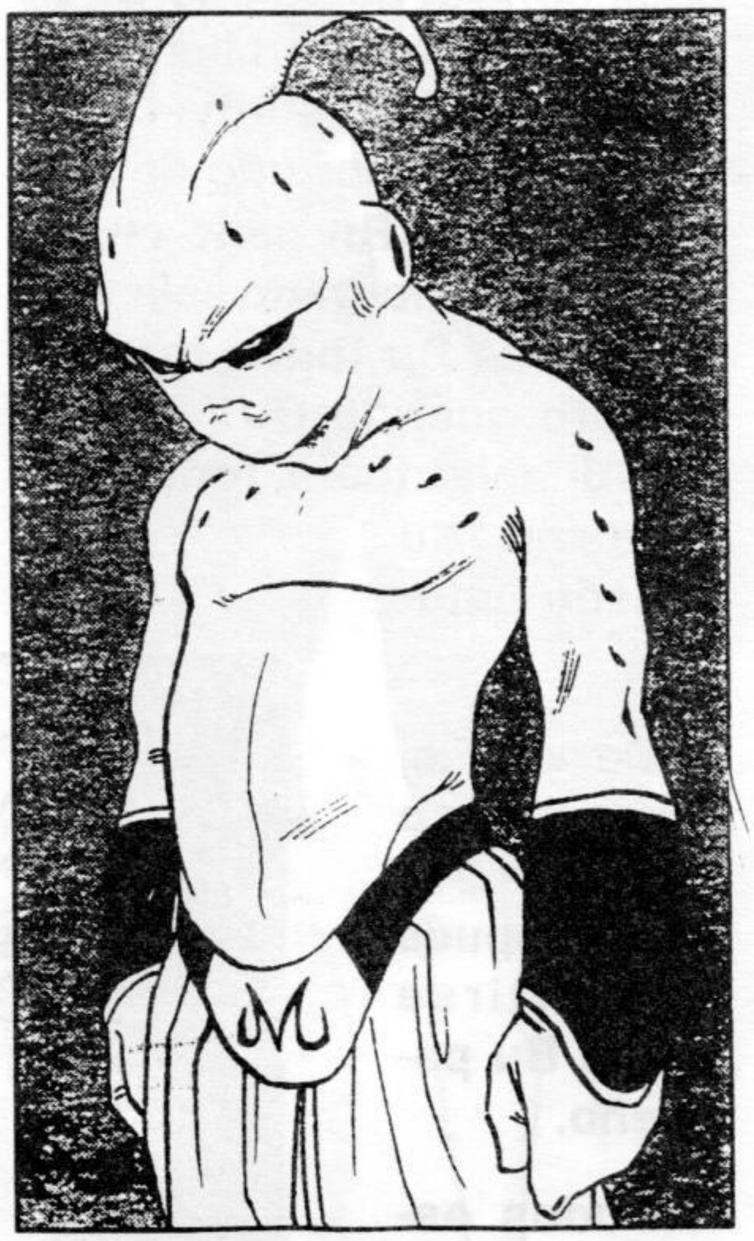
Ya han pasado diez años desde la derrota de Majin Bu. Todos nuestros amigos se vuelven a reencontrar en una nueva edición del Tenkaichi Budokai (Gran Torneo de las Artes Marciales).

Vamos con las sorpresas:

- Son Gohan y Videl han tenido una preciosa hija, Pan.

- Vegeta y Bulma han tenido otro hijo (en este caso, hija), y es la viva imagen de su madre cuando apareció por primera vez en la serie. (Se llama Bra).

Aparte de esta nueva generación, también nos encontramos a los personajes mucho más creciditos (y el maestro Mutenroshi ha cambian-



do de gafas).

En este nuevo Torneo, nuestros héroes descubrirán con asombro a la reencarnación de Bu. Se trata de un niño llamado Oob, el cual también participa en el Torneo. Por suerte, no recuerda nada de su vida anterior.

Los dos ganadores del Torneo son Gokuh y Oob. Ahora tendrán que luchar el uno contra el otro. Es un combate increíble. Oob tiene la misma fuerza que Gokuh.

Mientras están luchando, Gokuh lanza una sonrisa a Oob. Después se acerca a él y le dice que sería una pena que desperdiciara ese poder. Oob, que es huérfano, se queda sorprendido. Gokuh, sin pensarlo dos veces coge a Oob, se despide de todos, y se va hacia una isla desconocida. Lo que Gokuh pretende hacer es entrenarlo y así convertirlo en un gran guerrero que ofrecerá sus fuerzas al Bien. ¿Continuará?.

Este es el final de DRAGON BALL. Como podéis ver, Akira Toriyama ha decidido terminar con su serie más famosa. Pero... ¿continuará?. Esa es la pregunta del año.

Al parecer, Toriyama ha decidido tomarse dos años de descanso.

¿Seguirá después de esos dos años con Dragón Ball?.

Según el propio Toriyama, era tal el desinterés que sentía por sus historias, que entró en una pro-

funda depresión de ideas. Durante los últimos meses, siempre tenía que preguntarle al editor del Shonen Jump que cómo seguiría el capítulo de la siguiente semana.

Con este final, Akira Toriyama ha dejado atrás diez años de popularidad.

Aquí, en España, ya empezábamos a oír rumores sobre este esperado "desagradable final", pero casi ninguno de nosotros lo queríamos creer. ¿O en realidad sí?. La verdad es que la serie se estaba liando tanto que más de una vez hemos pensado "¡qué rollo!". La verdad, por una parte estamos contentos de que se haya acabado ese lío. Y mucho mejor si dentro de un tiempo nos sorprende con una continuación mejor realizada. Hasta entonces, solamente podemos recordar las mejores etapas de la serie o leer una continuación mucho más erótica de lo normal...

Bueno, ya me callo, que no se puede decir nada.

Bueno, pues ya sólo me queda deciros que por favor no olvidéis nunca esta serie, y la tengáis siempre presente.

¡¡¡Hasta siempre Gokuh!!!.

Miguel A. Díaz.

SHIGERU MIZUKI

El Autor Terrorífico

SHIGERU MIZUKI NO ES UNO DE ESOS AUTORES NIPONES A LOS QUE LES GUSTAN LOS FUTUROS LLENOS DE ROBOTS Y ALTA TECNOLOGIA. TAMPOCO SUS DIBUJOS SON LOS "TIPICOS" DE LOS AUTORES JAPONESES.

EN LOS MANGAS DE MIZUKI ENCONTRAMOS CONTINUAMENTE A MONSTRUOS Y FANTASMAS DEL FOLKLORE JAPONES, TEMAS DE TERROR.

Aquí en España, Shigeru Mizuki es un autor totalmente desconocido para la mayoría de los aficionados al manga. Por eso, y en primicia para nuestro país, os presentamos este artículo que esperamos que os guste (y si no os gusta os lo váis a tragar igualmente).

DEL KAMISHIBAI AL MANGA

Nacido en 1924 en la villa de Sakainimato, en la actualidad es uno de los más célebres autores.

Mizuki estudió en la universidad de Bellas Artes de Musashino, aunque tiempo después lo abandonara para dedicarse a ilustrar historias para los Kamishibai (teatros de papel), que se exhiben públicamente en las calles.

Años más tarde, Mizuki se dio cuenta de que su verdadera vocación era la de ser mangaka. Así, en 1957 debutó con su primera serie: Rockeman.

Rockeman mezclaba el terror y la ciencia ficción, y esta-

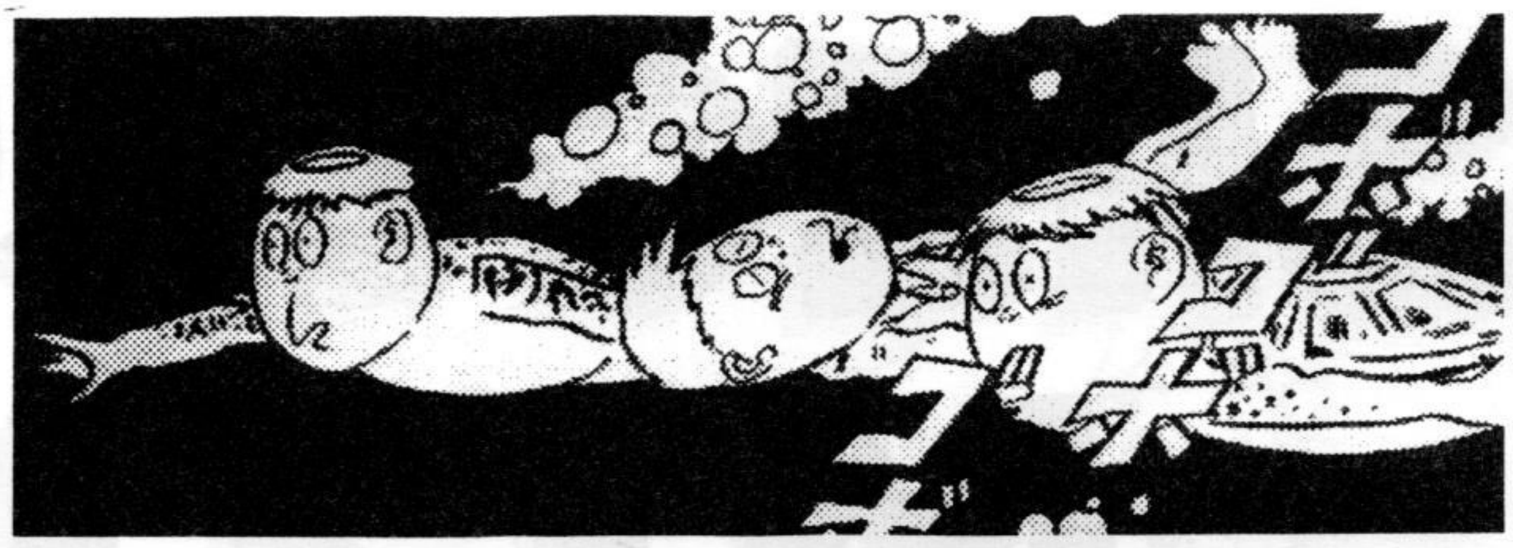
ba destinado al mercado de los Kashibon manga. En esos años, los mangas que aparecían eran destinados a un público más adulto, ya que eran más violentos (cabe destacar a autores como Sampei Shirato-Kamui Den, y Goseki Kojima-Jozure Okami).

En 1959 realizó Yurei Ikka, y posteriormente Kappa no Sampei (1961), Akumakun (1964) y Terebi (1965). Todas fueron publicadas en el Shudan Shonen Magazine de Kodansha.

Y por fin, en 1965 publicaría el primer capítulo de Hakaba no Kitaro en el Shonen Magazine de la misma editorial.

LA SAGA DE KITARO

La popularidad de Mizuki con esta serie fue gratamente recompensada por la Toei Doga, quien decidió pasarla a la animación. Se realizarían un total de 65 episodios que se emitirían desde el 3 de Junio hasta el 30 de Marzo (se empezó a emitir en 1968). Estos episodios fueron emitidos en blanco y negro. Por ello, en 1985, la misma productora dedicaría una serie en color compuesta por 108 episodios, aparte de varios largometrajes.



Aunque la apariencia de Kitaro es la de un niño, en realidad es un fantasma con una larga cabellera, la cual le tapa el hueco en el que debería tener el ojo izquierdo. En ese hueco habita el espíritu de su padre, que a veces le ayuda en algunos líos. En sus aventuras, Kitaro se enfrenta a monstruos del folklore japonés y algún que otro del occidental. También en el cuerpo de nuestro héroe habita otro espíritu aparte de su padre: Nezumi Otoko (hombre ratón).

TODO UN CLASICO

Hakaba no Kitaro fue recopilado en 17 volúmenes, y fue rebautizado como Gegege no Kitaro, teniendo un éxito igualable al de Dragón Ball o Yu Yu Hakusho.

Por desgracia, la aparición de elementos fantásticos populares en el público nipón, pero desconocidos en el occidental, y como no, el aspecto horrorífico de la serie, han hecho que ésta no se haya emitido por estos lares.

Mizuki continuó realizando otras series después de Kitaro, aunque ninguna ha tenido un éxito equiparable:

- Soin Gyokusai Seyo! (A la carga - 1973)

- Showa-shi (1988-89 historia del Japón moderno).

De momento no ha vuelto a realizar ninguna otra serie, lo que es una verdadera lástima. Y con esto terminamos nuestro recorrido en la vida de este autor tan singular y que, aunque haya pasado más de 15 años desde su obra más famosa, es uno de los autores más recordados por el público japonés.

Miguel Angel Díaz.

STUDIO CLAMP

Mokona APAPA

Mikku NEKOI

CLAMP ES EL NOMBRE DE UN GRUPO DE DIBUJANTES Y GUIONISTAS, FORMADO POR CUATRO CHICAS. SEGURAMENTE, MUCHOS DE VOSOTROS HABREIS OIDO HABLAR DE ALGUNAS DE SUS SERIES, COMO RG VEDA, TOKIO BABILON O MAGIC KNIGHT RAYEARTH. O, SI POR LO CONTRARIO NO HABEIS OIDO HABLAR NADA SOBRE ESTAS SERIES, OS PRESENTAMOS ESTE ARTICULO.

Nanase OHKAWA

Satsuki IGARASHI

El origen del grupo Clamp se remonta a los años en los que sus creadoras eran estudiantes.

Estudiaban en el instituto de Kansai, un barrio de Tokio. Todo comenzó cuando, un día de clases, se conocieron y decidieron formar un fanzine del instituto. En este fanzine aparecieron muchas obras cortas que ellas realizaron.

En los 80, debutarían en la revista South, con una historia de 46 páginas.

Por estos tiempos, el grupo se componía de doce personas, aunque con el tiempo se redujo a cuatro.

NANASE OHKAWA

Es la encargada de elaborar los argumentos de los mangas que realizan. Es una chica con mucha imaginación. Para la serie X, está haciendo lo posible para que tenga 22 tomos (el nº de las cartas del Tarot).

MOKONA APAPA

Es la principal dibujante del grupo.

SATSUKI IGARASHI

Ayuda a Nanase a convertir la historia en guiones.

MIKKU NEKOI

Especializada en los Super Deformed.

聖 R.G. VEDA

UN DRAMA CELESTE

R. G. VEDA ES LA OBRA MAS POPULAR DEL GRUPO CLAMP. ESTA SERIE ESTA BASADA EN LA MITOLOGIA INDU.

R.G. VEDA está basada en la mitología indú y fue creada en 1990 para Shinshokan, la cual la ha recopilado en 10 volúmenes.

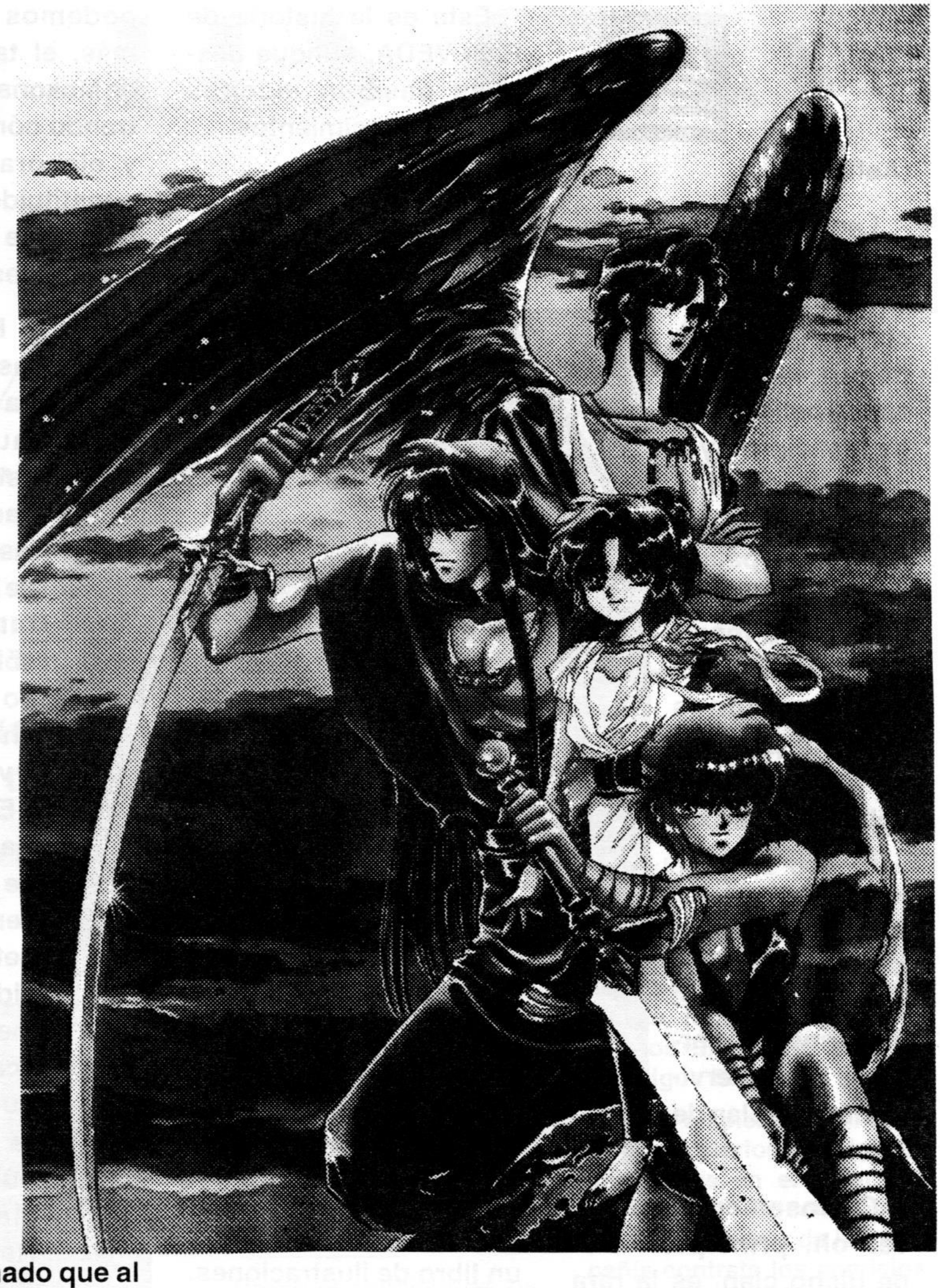
El nombre de R.G. VEDA es una deformación de Rigveda, un manuscrito perteneciente a la mitología ya mencionada, la cual data del siglo V. a. C., y significa el conocimiento de los versículos.

LA SAGA COMIENZA

El principio de esta gran saca nos muestra cómo el semidios Ashura-Oh es asesinado por Taishaku, su general, quien quiere alcanzar los mismos poderes divinos que el Dios.

Shashi, esposa de Ashura-Oh, lo había traicionado para unirse con Taishaku.

Poco después, Ashura da a la luz a dos hijos: una niña, Ashura, ella es fruto de la unión con Ashura-Oh, mientras que Ten-Oh, el otro hijo, lo es de sus relaciones con Taishaku.



Shashi pretende matar a Ashura, ya que es un obstáculo para conseguir su ambición de dominar sobre todos los dioses.

Ashura logra escapar de la muerte refugiándose en el interior de un árbol.

Treinta años después da comienzo la acción primordial de la historia, al rescatar el joven Yasha a Ashura del árbol, siguiendo el consejo de Kuyoh, una profetisa que precisamente le había vaticinado que al reunirse seis estrellas (dos de las cuales son precisamente él y Ashura), el clan Taishaku conocerá su perdición. De este modo, los dos protagonistas entablan amistad y empiezan a buscar a las otras cuatro estrellas. Para tener éxito en dicha búsqueda, es preciso además hallar primero el Shuratoh, la espada mágica del clan Ashura, cuyos poderes sólo tienen efecto al manejarlos el auténtico heredero del clan

(Ashura).

Las otras cuatro estrellas que Ashura y Yasha tendrán que encontrar a lo largo de su aventura son el peligroso y pendenciero Ryu-oh, la rubia Karura-oh, guardiana del pájaro de la guerra Garuda, la morena y especialista en porciones Soma, y por último Kendappa-oh, hábil tocadora de arpa, como en toda aventura, no faltarán los peligros durante la larga búsqueda, particularmente a cargo de los supervivientes del clan de Taishaku.

Curiosamente, Ten-oh, príncipe de dicho clan, es la rara avis del mismo, al tratarse de un ser gentil y bondadoso, que además está enamorado de Kendappa-oh, la cual de hecho reside en el palacio de los Taishaku.

Esta es la historia de R.G. VEDA, aunque después pasarán muchos más acontecimientos.

DATOS CURIOSOS

De esta curiosa serie también se ha realizado un libro de ilustraciones.

Este libro está compuesto de dibujos (la mayoría en color) dedicados al ambiente y los personajes de este manga. Los dibujos son sencillamente magistrales, y en ellos podemos ver, una vez más, el talento artístico de Mokona Apapa, demostrando cómo su delicado y elaborado estilo han constituido en buena parte la clave del éxito de las creaciones de las Clamp.

El éxito de estas autoras aún no ha llegado a ser muy grande en este país. Sin embargo, en Francia, las Clamp son una de las autoras más famosas. Aquí sólo hemos podido disfrutar (por ahora), de los Ovas de R.G. VEDA y Tokio Babilon, además de la 1ª parte de la serie X, que Planeta nos ha ofrecido este mismo mes. Pero ahí no acaba la cosa, ya que próximamente ésta editorial publicará también Magic Knight Rayearth.

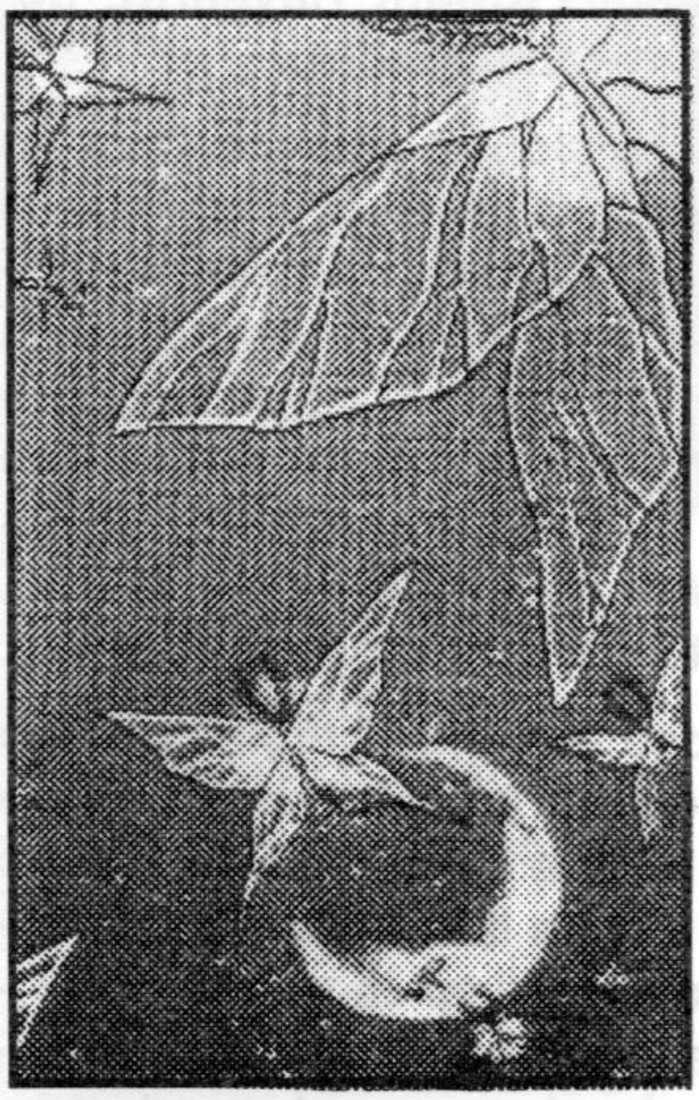
¡No os la perdáis!

Miguel A. Díaz.

LOS OVAs de LAS CLAMP

Dado el gran exito de series como Tokio Babylon y R.G. Veda, estas han sido elevadas a la animacion (1991).

Por suerte, aqui las hemos podido disfrutar gracias a la edicion de Manga Video.



R.G. VEDA

Desde el principio de los tiempos, los dioses han reinado en los cielos mientras el todopoderoso Tentei gobernaba en la tierra.

La paz prevalecía hasta que el general traidor Taisha Kuten se rebeló, matando brutalmente al Tentei y sumiendo al mundo en tinieblas.

Este es el argumento principal de estos OVAs, los cuales han sido editados en una cinta de 60 minutos de duración.

¿A qué esperáis para comprarla?

TOKIO BABYLON

Tokio se ha degradado convirtiéndose en una espeluznante y depravada ciudad de violaciones, teléfonos eróticos y siniestras sectas religiosas, tomando como modelo los ruinosos excesos de la antigua Babilonia.

Todo empieza con una serie de misteriosos y fatales accidentes en el solar del "Proyecto 5". En consecuencia, el presidente de la Compañía contrata los servicios de Subaru Sumeragi, un respetado médium, para que practique un exorcismo en el edificio. Imprescindible.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

"Lo último de las Clamp"

Cuando un autor se plantea crear una nueva serie, siempre intenta buscar un género que nadie haya inventado antes. Pero, una vez ya inventado, el autor sabe que muchos otros lo copiarán con más o menos éxito. Este es el caso de Sailor Moon.

Sailor Moon es del género shojo de espada y brujería, y dado su gran éxito ha aparecido otra serie del mismo tipo, Magic Knight Rayearth.

SHOJO MANGA DE ACCION

Sailor Moon revivió el género de espada y brujería de chicas, un género que ha tenido (y tiene) mucho éxito en Japón. Y, dado este gran éxito, han aparecido más series parecidas.

Así, en 1993 las componentes del grupo Clamp crean Magic Knight Rayearth, demostrando lo que saben hacer.

Esta serie está siendo publicada en la revista mensual Nakayoshi, la misma en la que aparece Sailor Moon. La historia comienza cuando tres chicas estudiantes (Hikaru Shidou, Umi Iyusaki y Fuu Hououji) son sorprendentemente transportadas a un extraño reino. Una vez en el reino, se les aparece un joven sacerdote llamado kref, quien les cuenta el destino que les depara.

Las tres chicas han sido elegidas como las defensoras de la princesa Esmerald, que está entre una batalla contra los demonios de Zagard, los cuales han logrado secuestrarla. Para poder realizar la peligrosa misión de salvar a la princesa, las tres guerreros contarán con varias armas legendarias:

Un sable para Umi, una magnífica espada para Hikaru y un arco para Fuu. Además de estas armas, contarán con la valiosa ayuda de Mokona, un gracioso animalillo que se convertirá en el guía del grupo.

Estamos ante uno de los mejores mangas del momento. A pesar de ser un shojo manga, no encontramos ese excesivo romanticismo que a veces se hace tan pesado. En cambio, si nos encontramos fácilmente deformaciones de los personajes y varios gags.

Magic Night Rayearth será próximamente publicado por Planeta De Agostini dentro de la revista Shonen Magazine y seguro que será todo un éxito.

En Japón, cuando sólo llevaba un tomo, ya se decidió que sería trasladado a la animación, y fue estrenada el 17 de Octubre del 94. Creo que todo esto basta para llamar vuestra atención.

Muchos pensaréis que cómo puede tener tanto éxito si es para chicas, y a lo mejor, os tienen que convencer para que lo compréis, pero os puedo asegurar que si lo hacéis no os arrepentiréis.

¡¡VIVA EL SHOJO MANGA!!.

Miguel Angel Díaz

MASAMUNE SHIROW

DOSSIER

INTRODUCCION

En esta sección, queremos que conozcáis a todos los autores posibles de mangas.

Para ello, os ofreceremos todo lo posible de ese autor: Biografía, mangas, entrevistas, etc...

Así que, agarraros fuerte a vuestros asientos, que la diversión empieza ahora.

¡¡¡Pasen y vean...!!!

BIOGRAFIA

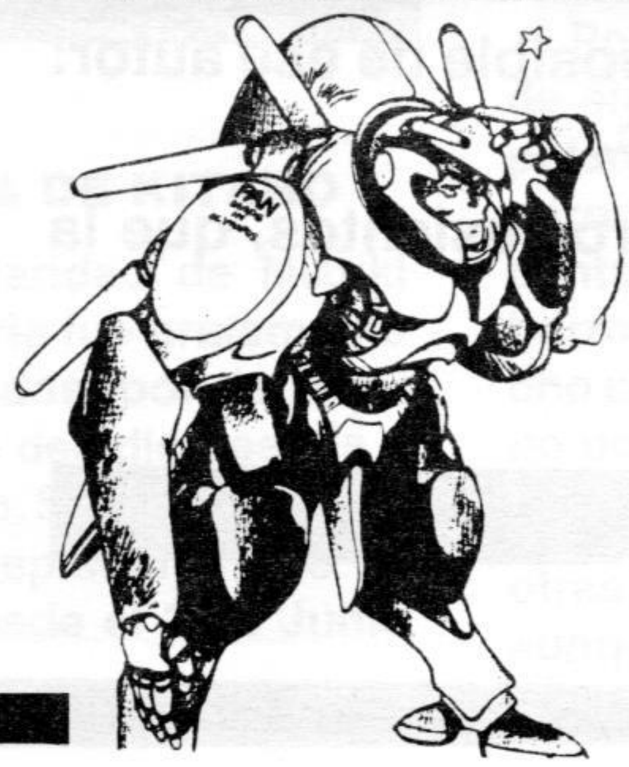
Es uno de los mangakas más veteranos. Nació en Kobe en el año 1961, ciudad costera situada en las cercanías de Osaka. Su pasión por el dibujo empezó en la escuela, donde, sólo por la práctica del judo, fue capaz de relegar a un segundo plano su faceta como mangaka.

Tras terminar la enseñanza media, Masamune se inscribió en la Universidad de Bellas Artes, en la que enriqueció su habilidad para el dibujo. Fue en esa universidad donde Shirow, debido a varias amistades y con ayuda de estos, realizó para un fanzine su 1ª obra: BLACK MAGIC.

Después de leerlo el Sr. Aoki, un editor de la Seishinsha, le propuso la publicación comercial de su ópera prima. Masamune rechazó una oferta por creer que podía interferir en sus estudios. Pero dos años después, decidió publicarla, y posteriormente, en 1985, publicó su gran obra, yo diría la mejor: APPLESEED.

Pero Shirow no estaba seguro de este mundo, y se retiró durante cinco años para ser profesor. Transcurrido ese tiempo, decidió dedicarse al manga. Y así aparecerían obras como Orion, Dominion...

También tenemos que decir, que sin duda, es el autor más misterioso, ya que nadie ha conseguido su verdadera identidad (Masamune Shirow no es su verdadero nombre, sino un seudónimo).



MANGAS

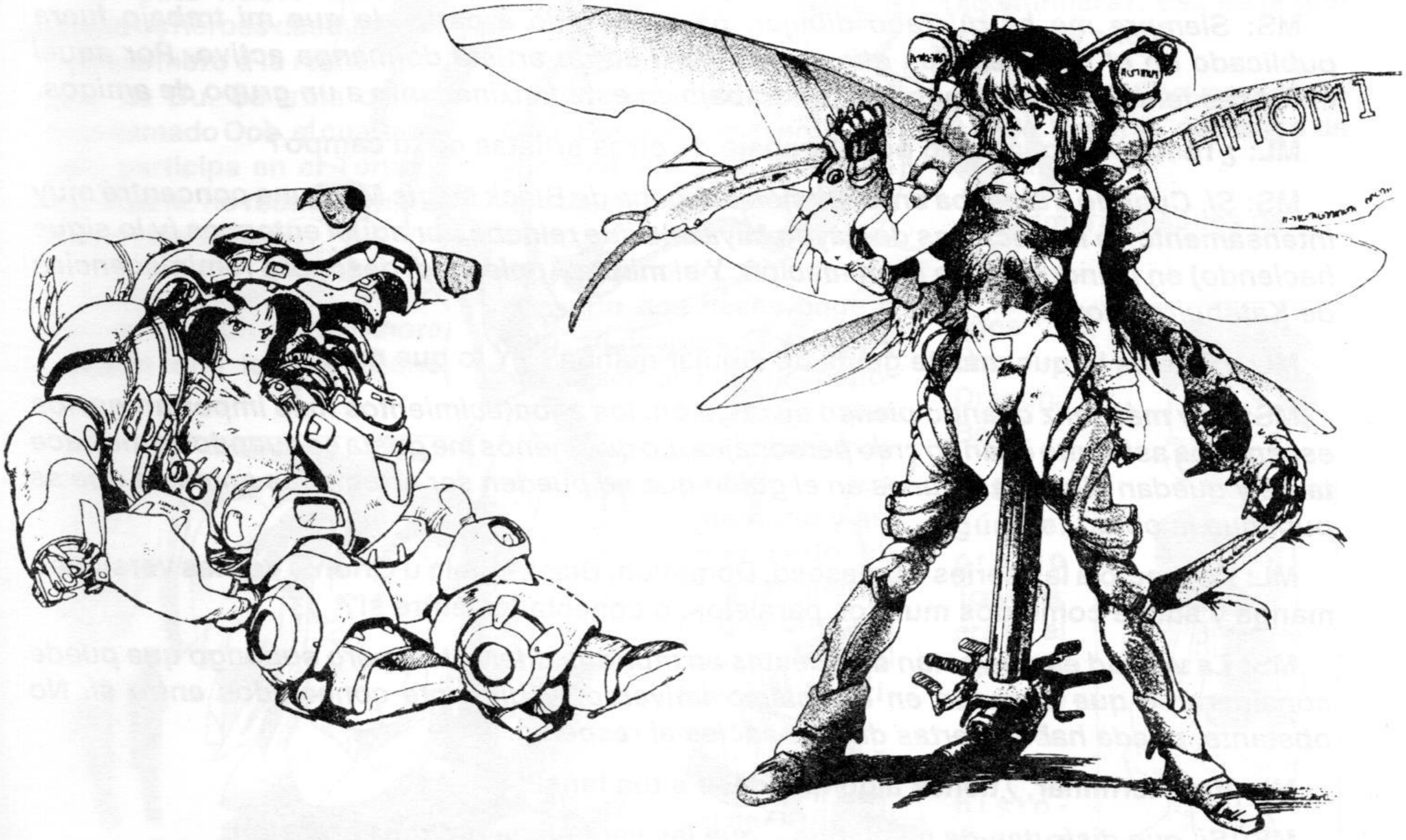
Son muy pocos los mangas que ha realizado este autor. Y es que, este autor es especial:

Masamune Shirow es un autor completo. Es decir, no quiere tener a un colaborador, mientras que casi todos los otros autores tienen uno o dos (incluso más).

Entonces, mientras que los otros autores hacen cada tres meses un tomo, Shirow tarda más o menos un año.

Y esta es la lista:

- BLACK MAGIC (1983)
- APPLESEED (1985)
- DOMINION (1986)
- PATRULLA ESPECIAL GHOST (1989)
- ORION (1990)
- INTRON DEPOT (LIBRO DE ILUSTRACIONES) (1981-91)
- DOMINION CONFLICTO (1994)



ENTREVISTA A MASAMUNE SHIROW

MANGA LINE: ¿Qué importancia tiene el rigor científico y tecnológico en tu obra?

MASAMUNE SHIROW: ***Para mí, manga equivale a entretenimiento, de modo que no me preocupa excesivamente el rigor. El manga tiene que ser interesante y un manual de tecnologías no lo es.***

ML: Tus personajes femeninos son generalmente muy buenos en todo lo que hacen, y muy peligrosos. Por otro lado, los masculinos suelen ser bastante débiles y obsoletos. ¿Refleja esto una creencia personal o se trata simplemente de una mejora en el guión?

MS: ***No creo que mis personajes masculinos sean débiles o ineficientes. Lo único que pasa es que los femeninos son especialmente brillantes y peligrosos. No obstante, teniendo en cuenta que la mayoría de mis personajes principales son mujeres, puede que haya algo de cierto en lo que dices.***

ML: ¿Lo que más te gusta es dibujar mangas?

MS: ***Bueno, está la animación, por supuesto, pero también hay una desafortunada tendencia en la industria anime a creer que los artistas de mangas lo único que hacen es general material en bruto para ser animado. Así que necesito resolver una serie de problemas antes de volver a la animación, sin embargo, no te puedo asegurar que hacer un manga sea lo que más me gusta. Después de todo, es lo único que hago y no tengo con qué compararlo.***

ML: Hablamos de tus orígenes como artista.

MS: ***Siempre me ha gustado dibujar, pero fue sólo a partir de que mi trabajo fuera publicado en el fanzine Atlas que me convertí en un artista de manga activo. Por aquel entonces tenía 19 años y publiqué mi trabajo en este fanzine junto a un grupo de amigos.***

ML: ¿Te has visto influido por el trabajo de otros artistas de tu campo?

MS: ***Sí. Cuando trabajaba en la versión animada de Black Magic M-66, me concentré muy intensamente en las técnicas de Hayao Miyazaki que reinaba por aquel entonces (y lo sigue haciendo) en la industria de la animación. Y si miro a Appleseed, descubro reminiscencias de Katshuiro Otomo.***

ML: ¿Qué es lo que más te gusta de dibujar manga? ¿Y lo que menos?

MS: ***Soy más feliz cuando pienso en el guión, los acontecimientos más importantes, los escenarios así como cuando creo personajes. Lo que menos me gusta es cuando se me hace tarde y quedan algunas lagunas en el guión que no pueden ser arregladas antes de que se publique la obra.***

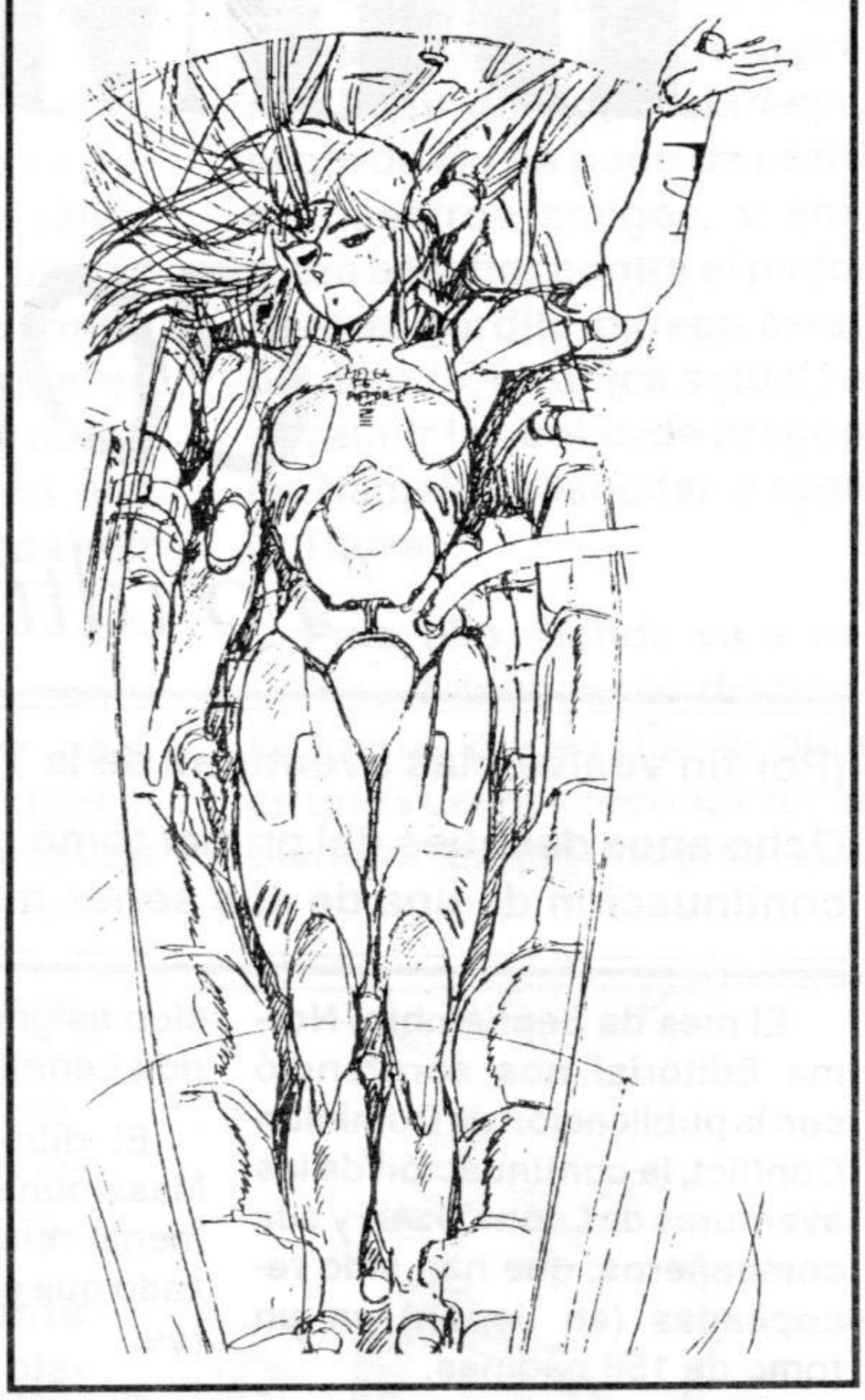
ML: Respecto a las series Appleseed, Dominion, Black Magic u Orion, ¿ves las versiones manga y anime como dos mundos paralelos, o conectadas entre sí?

MS: ***La verdad es que están dispuestas en mundos diferentes, pero supongo que puede considerarse que suceden en un mismo universo, débilmente conectados entre sí. No obstante, puede haber ciertas discrepancias al respecto.***

ML: Para terminar, ¿tienes algo que decir a tus fans?

MS: ***Sí, que disfruten de mi manga y que les veré en mi próxima creación.***

BLACK *Magic*

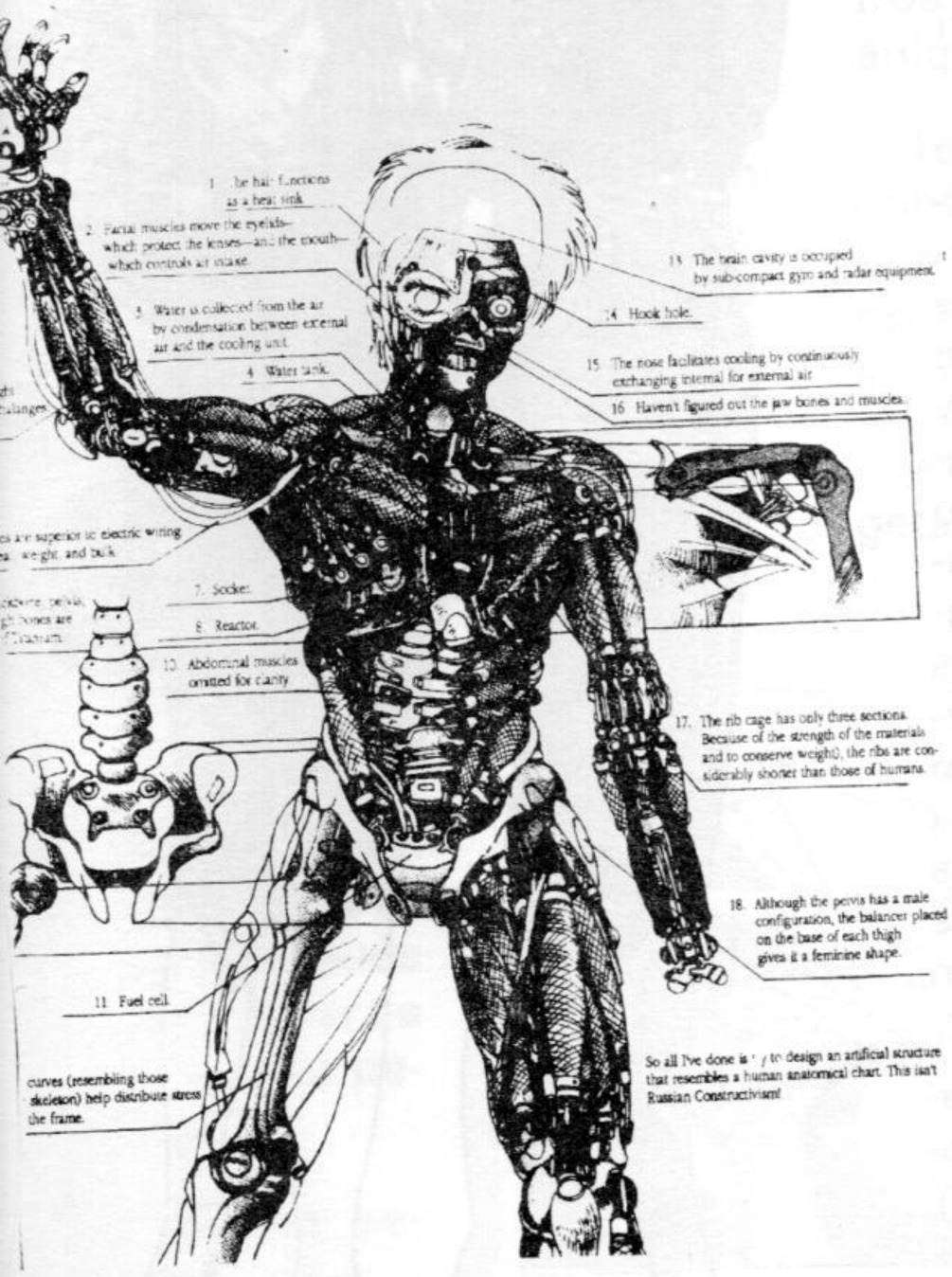


Hace miles de años, la vida sólo existía en Venus, dominado por Némesis, un super ordenador que había generado una élite de clase "Ejecutor" de biodroides para defender la federación Venusiana.

Con el tiempo, los ejecutores desaparecieron, pero el que tuvo más éxito de ellos, Zeus, se convirtió en el líder civil de la Federación. La producción de más biodroides fue prohibida, pero Némesis creó en secreto a un último Ejecutor-Tifón criándola aparte, entre la población civil.

Este es el argumento de Black Magic, la primera serie de manga de Masamune Shirow; y ya que hemos hablado de este autor, que menos que hablaros de una de sus obras.

Black Magic fue creado en 1983 para un modesto fanzine, Comic Gaia, editado por Hakusensha (editorial afincada en Osaka, para la cual Shirow contribuía) cuando sólo tenía 21 años.



En esta serie, ya se observan elementos que posteriormente madurarían en las siguientes creaciones de Shirow, Appleseed y Dominion: un futuro supuestamente utópico y fuertemente dominado por la tecnología.

Pero vamos a lo que vamos: Black Magic.

Esta fue recopilada en cuatro tomos, el 1º de 64 páginas, y los tres restantes de 48, escasas páginas comparándolo con otros autores (180 páginas cada tomo).

A veces, podemos encontrar la falta de madurez que puede llegar a mostrar sobre el poder y la tecnificación excesiva.

El dibujo de esta obra, es de baja calidad comparado con otras como pueden ser Appleseed u Orion, y el guión es mucho menos complejo (lo que, yo por lo menos, agradezco). Pero esto no quiere decir que esta obra no sea buena, porque lo es (a pesar de lo que digan algunos), y os garantizo que disfrutaréis leyéndola, aunque tal vez, no tanto como otras series de este autor tan particular.

Miguel A. Díaz.

DOMINION

CONFLICT

"Lo último de Shirow"

¡Por fin vuelven las aventuras de la Tank Police!

Ocho años después del primer tomo de Dominion, Masamune Shirow nos sorprende con la continuación de una de sus series más famosas.

El mes de Septiembre, Norma Editorial nos sorprendió con la publicación de Dominion Conflict, la continuación de las aventuras de Leona Ozaki y sus compañeros, que han sido recopiladas (en Japón) en un tomo de 156 páginas.

En esta nueva serie, las sexis hermanas gatos nos sorprenden al cambiarse al bando de la Tank Police. Pero ahí no acaban las sorpresas, ya que Anapuma y Unipuma le han sido asignadas a nuestra querida Leona.

El dibujo que nos ofrece Masamune Shirow está totalmente renovado y mejor realizado que en sus obras anteriores.

El guión también está más trabajado, y sobre todo nos ofrece mucho humor (típico en sus obras).

La edición que nos ofrece norma también está muy cuidada, y vienen páginas a color. El único inconveniente que le veo es el precio. El manga tiene 32 páginas, 4 de ellas a color, y nos clavan 350 ptas. En cambio, el tomo recopilatorio sólo vale 975 (220 pags.) Si sumamos los precios de los 5 números de Dominion Conflict, nos salen unas 1750 ptas. En cambio, si nos lo hubieran ofrecido en un tomo, sólo nos costaría unas 1300 ptas. pero no, ellos tenían que abusar aún más de los fans. Qué se le va a hacer. Nos tendremos que aguantar.

Yo de todas formas os recomiendo que os compréis la colección (si tenéis dinero, claro).

¡RAFA!

ESTA BIEN.

SI,,, PERO ME HA SACADO EL HUESO.

BANG

BRAX

BRAX

BRAZA

¡DATE PRISA!!

HAAYY!

QUE BRUTO.

Y YO SIN ENTENDER NADA DE ESTO.

COMO ME DE UN CALAMBRE...

¿PAPA, MAMA A DONVE ESTAS?

EH CHICA! NO TE DETENGA

¿Y MIS HERMANOS?!

HAY QVE SALIR RAPIDO.

SI TE QVEDAS HAY NO ADELANTARAS NADA

QVE ....

LO TENGO.

HHmm,, mm,, mh,, ...

QVITAROS DE LA PVERTA ¡RAPIDO!!

VAMOS ERICK ALEJATE.

VOY!

BOUM

¡UF!

TOCS

TOCS

LA PUERTA SE ESTÁ CERRANDO

HA!

KELAMÉ

PAM
CHAN
FUN
HAA,,, LO HE CONSEGUIDO.!!
LO HAS CONSEGUIDO PERO A ENTRADO ALGUIEN.
Y A MÍ UVÉ!
¿BUENO,,, ESTO ACABA DE EMPEZAR?

NUEVAS CARAS

sauros Knight

En esta sección os vamos a ofrecer series no conocidas por casi nadie de ustedes.

En esta cso os presentamos a SAUROS KNIGHT, una serie realizada por *Aki Katsu*, autor completamente desconocido para nosotros.

Aquí tienes algunas ilustraciones.

JUAN JOSE FERRES S.
C/ SAN ACISCLO Nº46 - 14007 CORDOBA

GUNKAN

· Primer fanzine Español para aprender japonés.
· Casi tres años enseñando japonés en nuesro país.
· **El mejor y más completo curso de japonés existente en España.**
· Útil para vidoadictos (MSX, SuperNes, PC, etc...) o aficionados al Manga o al Anime.
· Fanzine que comenzo de la nada y que hoy en día ya dispone de poderosos medios técnicos asi como un reconocimiénto generalizado en nuestro país.
· Tamaño folio (A4), paginas fotocopiadas (alta calidad) y encuadernación de tipo encolado.
· Mínimo ánimo de lucro. Es un fanzine caro, pero los costos de producción son altísimos y aún así ofrece los contenidos para aprender japonés más asequibles de España.

GUNKAN RECOPILACIÓN

Contiene la recopilación de los cuatro primeros números de Gunkan, revisados y mejorados. Además de una introducción al japonés y una minigramática incluye un diccionario japonés-español de más de 8000 entradas. CUARTA EDICIÓN con portada a color y el doble de palabras de diccionario.
90 PÁGINAS - 1000 PESETAS.

GUNKAN 5

La primera parte del mejor diccionario japonés - Inglés que se ha editado nunca en España. En total casi 50.000 términos. Uno de los pocos diccionario que usa grafías japonesas y furiganas para todos los kanjis.
180 PÁGINAS - 1500 PESETAS.

GUNKAN 6

La segunda parte del diccionario japonés-inglés dado en Gunkan 5.
190 PÁGINAS - 1600 PESETAS.

Proximamente: Gunkan Diccionario de Kanjis

El mejor diccionario de kanjis de todo el país, con más de 5000 kanjis, ordenados por numero de trazos, por pronunciación y por RADICALES. Un estudio sobre los sistemas de escritura japoneses con las últimas novedades en el alfabeto katakana. Una obra extremadamente rigurosa.
NUMERO DE PÁGINAS Y PRECIO SIN DETERMINAR.

- PEDIDOS : Manda un giro postal a -J.J.Ferres . C/ San Acisclo Nº46. 14007 CORDOBA- y me mandas en una carta todos tus datos (muy claros), tu pedido y una fotocopia del resguardo del giro. Los envios se sirven en un tiempo record. No olvides incluir 250 pesetas en gastos de envio.

DIBUJOS ANIMADOS

COMICS

JUEGOS DE ROL

WARGAMES

Y MUCHO MAS...

CUESTA DEL ROSARIO, 16 C - Teléfono: (95) 421 18 18 - SEVILLA - 41080

CORREO

Line

¡Ya estamos aquí de nuevo con nuestra-vuestra revista!

Este mes, además, con una grata (y penosa) sorpresa. En este número damos a conocer, en un extenso artículo, el final de DRAGON BALL, pero bueno, no nos pongamos tristes...

Como habéis podido ver, en este número os presentamos una revista muchísimo mejor realizada y con muchas esperanzas. Pero recordad que todo depende de vosotros.

¡No nos defraudéis! Pero dejémonos de hablar y pasemos a lo que nos interesa.

COQUE (Sevilla)

En primer lugar, nos pregunta en qué librerías vendemos nuestro Fanzine. Buen, pues aquí en Sevilla lo vendemos en: CHEKLIST, DIBUJOS ANIMADOS, DON CECILIO y ELEKTRA.

El plazo de nuestro concurso termina en Enero del 96.

¿Que si vamos a hacer algo especial por cumplir un año? ¡Aquí tienes este número!.

JAIME JIMENEZ GARCIA (Sevilla)

¡Recibir en un día cuatro cartas de una misma persona...! ¡Así se hace chico!.

En cada una de sus cartas sólo me envía dibujos para el concurso. Bueno, pues para el cordi y suerte.

¡Escribe pronto!.

JESUS PABLO HIDALGO CEJUDO (Sevilla)

¡Otro que sólo me envía dibujos!

Creo que ya que mandáis una carta deberíais decir algo. Bueno, que se le va a hacer.

¡Que tengas suerte!.

DIMAS BALLESTER GARCIA (Villarreal, Castellón)

¡Muchas gracias por tu apoyo!

No te voy a poder enviar nuestro catálogo porque no hemos realizado ninguno. Lo siento. En cuanto a tus números atrasados de BOLA DE DRAC, lo mejor que puedes hacer es ir a alguna librería especializada. Aquí tienes la dirección de una:

PICTOGRAMA: C/ Gabriel, 8
12003 CASTELLON

¡Hasta otra!.

ANGEL MARTINEZ GUASCH (Roquetas de Mar - Almería)

Creo que se ha debido olvidar en el sobre la carta. Escribe pronto pero con carta, por favor.

Bueno, pues por este número hemos finalizado. Ya sólo me queda recordaros que nos vemos en el nº 12, así que empezad a escribirnos y mandarnos dibujos.

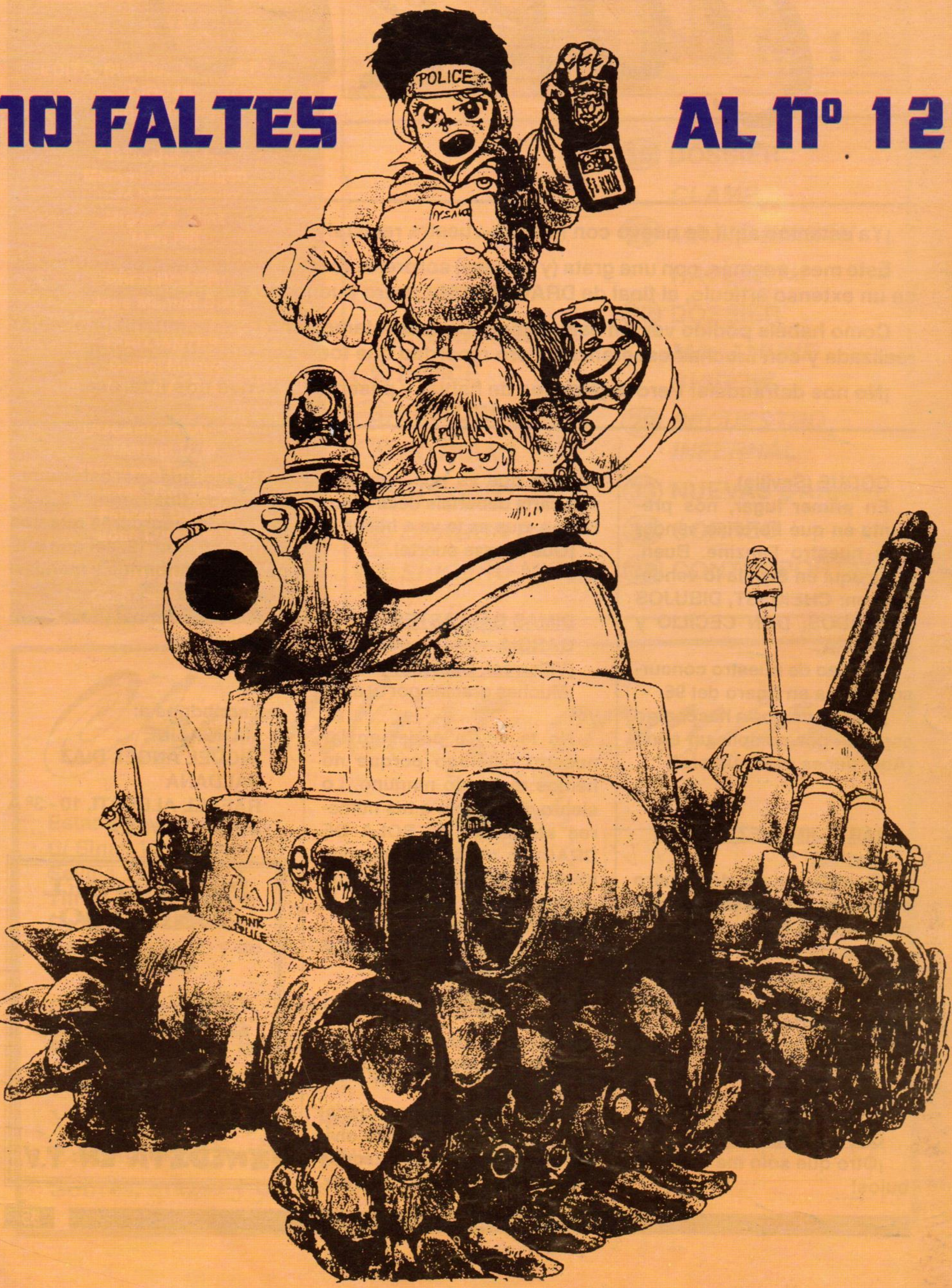
¡Os esperamos! ¡Feliz cumpleaños!.

Escribdnos a:
MANGALINE
MIGUEL ANGEL DIAZ SALDAÑA
RAFAEL ALBERTI, 10 - 3º A
41008 - SEVILLA

PREMIO DEL CONCURSO:

CINTA

Dragon Ball

INEDITA EN T.V.

NO FALTES AL Nº 12